



Cuestiones y consejos... del reglamento (nº27 Oct10)

Adjuntamos un resumen de las instrucciones que se dieron en la última Escuela FINA celebrada en Atenas el 15 y 16 de octubre del 2.010

NOTA PARA LA COMPETICIÓN NACIONAL: estas indicaciones están dirigidas para las competiciones FINA de alto nivel. No se aplicarán al pie de la letra en la competición nacional aunque el árbitro las tendrá en cuenta.

FINA SCHOOL OF REFEREES 2010

RESUMEN DE LA REUNIÓN

Los últimos cambios de reglas buscaban hacer evolucionar el waterpolo en el siguiente sentido:

- 1.- Más rápido
- 2.- Más inteligente
- 3.- Menos violento

Ejemplos de estadísticas:

Antes de Atenas 2004 habían unas 65 acciones de ataque con 20-25 córners (situaciones estáticas). Después ha pasado a 104 acciones con 10 córners (muchos más cambios).

104 acciones de ataque es fantástico.

En los últimos Campeonatos de Europa de Zagreb se ha registrado una presencia muy correcta de espectadores (5.000 cuando jugaba Croacia, 400 cuando no); sin embargo, por la TV se veía la grada vacía pues se enfocaba la zona VIP que no había nadie por la mañana, cosa lógica pues los partidos más interesantes solían ser por la tarde.

FINA insiste en que persistir en juego sucio, jugar de forma incorrecta, etc... se debe expulsar por todo el partido. Es decir, si un jugador juega sucio, se le expulsa, si persiste en esa forma de jugar, se le expulsará por todo el partido. Lo mismo sucede con la brutalidad, que se ha facilitado la norma para que no haya miedo a sancionarla.

Hay tres temas cruciales a tener en cuenta:

- Simulación
- Pressing
- Respeto



Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros



Temporada 2010-2011

Simulación: se puede mostrar la tarjeta amarilla por simulación. En Zagreb sólo se mostró dos veces. La simulación no debe formar parte del juego.

Debemos provocar jugar en distinta manera y las reglas ya están preparadas para ello.

Cuando la simulación la comete el jugador defensor es fácil cortarla ya que dejando jugar ya es suficiente, ese jugador perderá la posibilidad de defender y, posiblemente la jugada acabará en gol. Sin embargo, será necesario mostrar la tarjeta amarilla si se persiste en la simulación en la siguiente parada apropiada de juego.

Si la comete el jugador atacante, se le podrá señalar falta en contra. Si persiste se le podrá mostrar la tarjeta amarilla

Hay otro caso de simulación que es la de los dos jugadores debajo del agua y que muchas veces no se señala nada. Se deben cortar estas situaciones, especialmente cuando un jugador gira al otro por debajo del agua. No se debe dar la imagen de que no nos estamos enterando; no dar respuesta es la peor respuesta.

Evitar faltas ordinarias fáciles. Evitar el otorgar muchas faltas sencillas, siempre que no suponga la pérdida de la situación de ventaja. En los últimos segundos de posesión, dentro del área de los 5 metros, las faltas sencillas se han de "ganar", por lo que hay que evitar dar faltas de forma fácil, al igual que con las faltas en contra.

Pressing: ¿Qué es pressing? Quien hace pressing es el equipo que defiende. Cuando el pressing consiste en coger con dos manos, mantener cogido, bloquear, etc. Se debe señalar expulsión y persistir en ello es expulsión con sustitución. Persistir significa que ha de ser más de un jugador, es decir, si un equipo juega de modo general de manera incorrecta o sucia. Cuando hay varios jugadores con pressing "incorrecto" es preciso expulsar a uno, de entrada y advertir que no se permitirá este tipo de pressing "incorrecto". Si persisten, se expulsará con sustitución.

Hay situaciones de pressing en 5 metros, pero hay otras en todo el campo. En este caso es posible que estén bloqueando el juego de forma inapropiada y hay que cortarlo.

Se puede aceptar el pressing que previene un pase, por ejemplo; sin embargo, no se puede aceptar el pressing que previene el movimiento de un jugador. Especialmente cuando los seis jugadores están bloqueando al adversario, se debe expulsar a alguno de ellos, porque es el equipo quien está jugando en infracción. Si el equipo persiste en jugar de una forma exagerada, se expulsará con cambio.

Se debe ir muy al tanto en señalar una contrafalta en pressing.



Hemos de olvidarnos de que lo normal sea acabar el partido con los 13 jugadores, o de tener 3 o 4 jugadores con tres faltas. Si hay jugadores con 3 faltas, seguramente hemos violado la norma de persistir en juego incorrecto. Hemos de ir acostumbrándonos a que hayan más jugadores expulsados por todo el partido por simulación, juego incorrecto, etc... (moderación en su aplicación)

Respeto: Respeto de los banquillos, cuando un entrenador empieza a protestar de forma ostensible, se le debe mostrar la tarjeta amarilla inmediatamente. No se debe aceptar las protestas desde los banquillos y los árbitros se deben hacer respetar.

Durante el último minuto del encuentro, no permitir ningún tipo de comentario por parte de entrenadores, jugadores o delegados.

Otros aspectos a considerar.

Posición de boya: hay muchas distintas situaciones y se deben señalar las sanciones apropiadas a cada caso; es decir, no siempre hay que sancionar la expulsión, también puede ser falta ordinaria. Hubo un tiempo en que se decía que no se había de señalar falta ordinaria en el boya. SÍ que se puede señalar.

Hay que reconsiderar la situación en la de la línea de 5 metros. Ahí no hay que hacer regalos. Hay que matizar un poco esta situación aunque sin cambiar las reglas de momento. Cuando se está acabando el tiempo muchas veces se tiende a buscar esta falta. Dar falta ordinaria en esa situación puede ser demasiado fácil. También se debe dar la contrafalta cuando el defensor está mostrando que no hace falta. Demasiadas veces se da esta falta muy fácil por apenas nada. No es posible que el defensor ponga la mano en el atacante y éste se hunda (por nada).

En las situaciones de penalti se están dando demasiadas situaciones en que se señalan con demasiada facilidad, especialmente cuando el atacante lo está buscando. Lo mismo sucede cuando el atacante no se gira totalmente a portería, se debe dar la expulsión en lugar de penalti. Cuando sea penalti hay que señalarlo, pero realmente el árbitro debe estar seguro de que lo es. Es decir, el jugador atacante debe estar realmente encarado a portería; si el árbitro ve que no lo está del todo, señalará expulsión.

Cuando un jugador está dentro de los 2 metros entre los postes de la portería y otro jugador lanza a portería y marca, el gol será anulado y se señalarán los 2 metros, ya que se puede considerar que este jugador puede molestar o distraer al portero.

Cuando los árbitros o los equipos entran en la piscina, a partir de ese momento ya son responsables de todo el funcionamiento de la competición.



Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros



Temporada 2010-2011

Igualmente, el árbitro no se debe limitar a firmar el acta sino que debe revisarla durante el juego para asegurarse que está correcta, y también al final del partido. En ese momento, tampoco deberían hablar con los entrenadores.

En competición internacional se permite que estén en el banquillo dos miembros más que son el doctor y el fisioterapeuta, aunque su comportamiento debe ser correcto, y por supuesto no se moverán del lugar habilitado para ellos, no puede ser que estos se conviertan en unos asistentes, para la entrega de agua por ejemplo, su función es otra.

En la tanda de penaltis el portero no puede lanzar ninguno, aunque podrá cambiar el gorro o el color del gorro en el caso del número 13 y ponerse el de jugador para poder lanzar.

Doble arbitraje en el lanzamiento del penalti. En dependencia del tipo de partido y momento en el que nos encontremos, los árbitros podrán decidir si es necesaria la colocación del árbitro de defensa en la línea de gol, ya que en ocasiones puede provocar problemas de pérdida de momentos del juego en caso de posibles rebotes. No obstante, en caso de partidos ajustados, es aconsejable.

También, deberemos tener en cuenta a la hora de aplicar el reglamento la diferencia entre "Juego agresivo" (Agressivo) y Brutalidad o Juego Violento (Brutal or Violent Play). El primero es juego duro, sin maldad manifiesta pero que no permite al contrario desarrollar, ningún tipo de juego, la sanción será de expulsión con sustitución. El segundo es juego violento con manifiesta voluntad de hacer daño, este juego en ningún caso debe estar permitido y la sanción a aplicar será la de expulsión con susitución a los 4 min., y penalty cuando proceda

Otro aspecto a tener muy en cuenta son las "faltas tácticas", este tipo de faltas, que especialmente tratan de ralentizar, o minimizar las acciones del contrario y su posible ventaja (por ejemplo el típico desplazamiento del balón en el momento de cometer una falta, que por si misma es ordinaria, pero que en ese momento se convierte en falta de expulsión), éstas deben ser castigarlas con la máxima dureza que nos permite el reglamento, expulsión por 20 seg. del jugador que la ha cometido.



Cuestiones y consejos... del reglamento (nº28 Dic10)

Lo que ha sucedido...

28.1.- Cuando un jugador es expulsado por protestar durante un tiempo muerto, el sustituto entrará inmediatamente. Lo mismo se aplicará cuando suceda después de un gol o en el intervalo entre periodos.

28.2.- Si antes del lanzamiento de un penalti, entra un jugador no autorizado (octavo jugador) en el agua, no se debe penalizar con penalti esta infracción. El árbitro hará salir del agua a dicho jugador y podrá expulsarlo por todo el partido con sustitución si, a su juicio, interpreta que ha existido mala fe del jugador en esta acción.

28.3.- Un jugador puede cambiar su gorro por el de otro jugador en cualquier momento pero siempre con permiso del árbitro e informando a secretaría. Esto incluye el caso en que el nuevo gorro proceda de un jugador que ya ha sido expulsado del partido (por tres faltas personales o alguna expulsión con sustitución).

28.4.- Un entrenador que ha sido sancionado no puede dirigir el equipo. El árbitro debe asegurarse de esta situación. Además, dicho entrenador no podrá sentarse en el banquillo en ningún caso, incluso aunque tuviera otra licencia (de delegado o jugador).

28.5.- Si después de un gol, el equipo que ha recibido este gol pide un tiempo muerto, se concederá inmediatamente y el juego se reanudará como un tiempo muerto.

28.6.- A falta de 2 segundos de posesión, el equipo atacante tira la pelota contra el techo para obtener neutral y tratar de recuperar la pelota y disponer de 30 segundos más de posesión. El árbitro pitará falta contra el equipo atacante por renunciar a jugar de forma deliberada. Es la misma situación en la que un jugador lanza la pelota a "tierra de nadie" cuando está finalizando el tiempo de posesión.

28.7.- Si un jugador defensor roba la pelota a un jugador atacante y hunde ligeramente la pelota (no totalmente) no se debe señalar falta por hundimiento de pelota. Esta falta se señalará cuando realmente se ha hundido completamente la pelota obteniendo ventaja por este hecho. El árbitro se asegurará de que ha sido así antes de conceder esta falta. Así pues, hundirla ligeramente podrá no ser sancionado como falta. El concepto de falta ordinaria por hundir la pelota, es el de impedir jugar al adversario, según la Nota del punto 20.6 de reglamento de waterpolo: "Es importante recordar que tan sólo se señalará la infracción cuando el jugador hunde la pelota bajo el agua al ser atacado".

28.8.- En el banquillo no podrá sentarse ninguna persona que no disponga de licencia federativa y, menos aún, que sea la cuarta persona "oficial" (no jugador). Esto incluye



cuando se trate de alguien que esté haciendo prácticas para un curso de entrenadores o similar.

28.9.- Los equipos deberán disponer del mismo bañador (uniformidad). Los árbitros harán constar en el anexo del acta el incumplimiento de dicha norma.

28.10.- El jugador puede salir del agua por lesión. Cuando se recupere podrá volver a entrar al agua por la zona de re-entrada de su propia línea de gol. El árbitro también puede detener el juego durante tres minutos como máximo (WP 25.3), para dar tiempo a que el jugador se recupere. En ambos casos, al recuperarse podrá volver a entrar al campo de juego por la zona de re-entrada de su propia línea de gol, en una parada apropiada del juego y con permiso del árbitro.

Si no se recupera y lo cambian, no podrá volver a jugar. Sólo podrá volver a jugar si se hace la sustitución correctamente por la zona de re-entrada de su propia línea de gol; si la jugada acaba en gol, no será necesario efectuar la sustitución por la zona de re-entrada.

28.11.- Durante el partido un jugador es expulsado por el resto del partido con sustitución y en vez de ir a su zona de reentrada sale del agua por el bordillo. Basta con anotarle una única expulsión con cambio, y el suplente podrá entrar después de un gol, final de periodo o tiempo muerto (Nota de WP-21.3).

Aclaraciones

28.10.- Se confirma que los árbitros deben estar en cinco metros al inicio de cada periodo. El CNA sigue estrictamente las normativas FINA evitando que hayan distintos reglamentos en las distintas competiciones.

28.11.- No se debe parar el partido para mostrar una tarjeta. Solo se parará si el juego lo permite. Sino, se esperará a la siguiente situación apropiada.

28.12.- Contraataque con ventaja del atacante y el defensor ayuda a un compañero y anula el contraataque. Cuando el atacante se encuentre dentro de 5 metros se señalará penalti. Si se encuentra fuera de 5 metros y la acción del jugador anula la ventaja que tenía el atacante, el árbitro sólo podrá señalar una expulsión por 20 segundos.

Comité de Competición

28.13.- Las firmas de los capitanes y Delegado de Campo ya no son necesarias siendo suficiente la firma digital. Tampoco lo es que los árbitros firmen el acta al final del partido una vez se ha impreso.



28.14.- Si cualquier miembro del banquillo se disculpa, siempre se debe apuntar en el acta, sea jugador, delegado o entrenador. Si ya se ha cerrado el acta informática y posteriormente se debe escribir alguna incidencia añadida o para presentación en un hospital por requerir un jugador atención médica, se redactará otro informe. No se debe cerrar el acta con excesiva rapidez para dar tiempo a recoger todas las incidencias.

28.15.- Dado que se han producido algunos errores en la grabación de las incidencias en el anexo informático, cuando no hayan incidencias se deberá escribir "SIN INCIDENCIAS". De esta forma el Comité de Competición estará seguro que no habían incidencias y no que podía haber problemas en la grabación de las mismas.

Para las mesas

28.16.- Se han detectado casos en que el secretario que se va precipitadamente por tener otro partido. Todos los miembros del jurado se deben quedar hasta que se han cerrado todos los procedimientos de forma correcta.

28.17.- En el acta electrónica se debe dar a la pestaña del visto verde que hay abajo, que es el botón de guardar, ya que de lo contrario, no quedarán grabadas las incidencias que se escriban en el mismo. Como se ha indicado en el punto 28.15, si no hay incidencias se deberá escribir "SIN INCIDENCIAS" en el anexo y apretar la pestaña del visto verde para grabarlo.

28.18.- Se recuerda que el acta escrita no es obligatoria y menos aún que la haga el cronometrador general si sólo hay tres miembros en la mesa. El acta oficial es la electrónica a no ser que haya problemas con ella. Solo se harán las dos actas si hay cuatro personas en la mesa. Si hay tres, sólo se hace la electrónica.

28.19.- Se recomienda ir grabando la base de datos en un lápiz de memoria, los datos del desarrollo del partido para prevenir alguna avería informática.



Cuestiones y consejos... del reglamento (nº29 Ene11)

Lo que ha sucedido...

29.1.- Cuando se señala una falta en 6 metros, el jugador no podrá lanzar directamente a portería si, previamente, ha nadado para coger mejor posición.

29.2.- Un jugador que ha sido expulsado y que posteriormente lanza una patada contra su adversario, deberá ser sancionado con penalti por interferir en el juego. Además, el árbitro podrá aplicar una expulsión con sustitución a los 20 segundos o a los 4 minutos, si la acción lo merece. Una expulsión por 20 segundos no sustituye en ningún caso al preceptivo penalti.

29.3.- Cuando un equipo no tiene posesión de la pelota y pide un tiempo muerto, se deberá señalar el correspondiente penalti.

29.4.- Si un equipo con superioridad numérica anota un gol cuando el jugador expulsado ya tenía de haber entrado y no lo ha hecho porque la mesa no se lo ha indicado, se deberá anular el gol y volver el tiempo atrás hasta el momento en que dicho expulsado tenía de entrar. Se cancelarán todas las acciones que hubieran sucedido en ese lapso de tiempo excepto las debidas a disciplina (tarjetas y expulsiones con sustitución por disciplina o juego violento etc.) y brutalidad.

Aclaraciones

29.5.- Si al finalizar un período hay un jugador expulsado, y que no ha cumplido su tiempo de exclusión, es obligación de los árbitros así como de la mesa, el comprobar que antes del inicio del siguiente período, este expulsado se encuentre en su zona de reentrada esperando se cumplan las condiciones para reintegrarse al juego.

Si por cualquier circunstancia, los árbitros no se percatan de que el jugador expulsado ha entrado en el campo de juego, y posteriormente, se dan cuenta de esta incidencia, deberán volver al inicio del período, con la pelota en posesión del equipo que la tuviera, y consecuentemente, todas la incidencias producidas en ese intervalo de tiempo (goles, expulsiones, etc.), excepto las tarjetas y las expulsiones definitivas disciplinarias (falta de respeto, brutalidad, etc.), se deben anular

29.6.- Cuando hay una expulsión doble, estos jugadores podrán volver a entrar LOS DOS cuando se produzca un cambio de posesión, un gol o se acaben los 20 segundos de expulsión.

En consecuencia, si se acaba el periodo con ambos jugadores expulsados, y al reiniciarse el siguiente periodo se produce un cambio de posesión, podrán entrar LOS



Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros



Temporada 2010-2011

DOS JUGADORES. Si no hubiera cambio de posesión, deberán esperar LOS DOS JUGADORES a que se acaben los 20 segundos de posesión o a que se marque un gol o haya otro cambio de posesión posterior, lo que suceda primero.

Los árbitros deberán prestar atención a qué equipo tenía la pelota al finalizar el periodo.

29.7.- Cuando se señala penalti en el último minuto, el entrenador del equipo favorecido tiene el derecho de lanzar el penalty o mantener la posesión del balón con un tiro libre a favor de su equipo. El árbitro consultará al entrenador acerca de su elección. Sin embargo, no es necesario que se dirija hasta el banquillo para realizar la consulta, siendo suficiente una consulta visual en la mayoría de los casos. Se reanudará el juego con el lanzamiento del penalti o del tiro libre de forma inmediata, sin interrumpir más el juego. No se debe detener el juego de una forma excesivamente larga por esta circunstancia.



Cuestiones y consejos... del reglamento (nº30 Feb11)

Lo que ha sucedido...

30.1.- Cuando hay una expulsión doble de jugadores de ambos equipos, el árbitro debe pedir la pelota y señalar la expulsión de ambos jugadores antes de devolverla al campo de juego. Hay que evitar señalar dicha sanción sin pedir la pelota, pues se puede crear confusión a los equipos.

30.2.- Antes de parar el juego para que un jugador pueda ponerse el gorro, habrá que contemplar si su equipo está en posesión de la pelota y que ello no comporte cortar una situación de ventaja. Es un error grave y que quita una clara ventaja a un equipo cuando el árbitro para el juego en el momento en que el jugador está en condiciones de lanzar directamente a portería cuando se le ha señalado una falta fuera de 5 metros, muy especialmente cuando se está muy cerca de la finalización del tiempo de posesión.

30.3.- No debe permitirse que se continúe jugando durante un excesivo período de tiempo con algún o algunos jugadores sin el gorro puesto. Ello da una imagen muy poco adecuada del juego. Se debe aprovechar la primera "parada apropiada del juego" (WP 4.1) para indicar al jugador/es que se lo pongan. Recordemos que el mismo punto del reglamento establece "Los gorros deben llevarse puestos durante todo el encuentro". En este sentido es aconsejable que cuando se observe que un jugador lleva el gorro desatado hacérselo atar en la primera "parada apropiada del juego" puesto que lo más probable es lo acabe perdiendo al cabo de poco tiempo.

30.4.- Cuando un jugador del equipo defensor que está expulsado, entra en el campo de juego antes de la señal del árbitro o del secretario, se deberá señalar expulsión de este jugador, además de penalti contra su equipo. Únicamente se le anotará una falta personal (código 2/3), y se le hará salir del campo de juego para cumplir los 20" de exclusión. No se puede señalar únicamente una expulsión adicional si es un jugador del equipo defensor.

30.5.- Antes de señalar una falta ordinaria o de expulsión al defensor de boya, el árbitro deberá comprobar las distintas situaciones de ventaja que existen en el campo de juego. Se están dando casos de anulaciones de goles por coincidir el silbato del árbitro con un lanzamiento directo a portería desde otro lugar.

30.6.- Cuando se expulsa al defensor del boya y la pelota está fuera del área de 5 metros, no se podrá lanzar a portería. Si así fuera, el gol que se pudiera conseguir será anulado y se señalará falta ordinaria contra el equipo atacante. Lo que determina que el jugador puede lanzar directamente a portería es que la falta se produzca fuera del área de 5 metros además de que la pelota esté fuera de dicha área y más atrás del lugar de la falta.



30.7.- Cuando el árbitro en defensa señala una falta contra el equipo atacante, no será necesario se quede comprobando la puesta en juego de esta falta, si los jugadores de ambos equipos ya están nadando hacia el campo contrario. Dicho árbitro, que ha pasado a ser árbitro en defensa a árbitro en ataque, se colocará a la altura de la primera pareja atacante y dejará que sea el otro árbitro quien se asegure de la correcta puesta en juego de esta falta..

30.8.- Cuando un jugador defensor intercepta un pase lanzando la pelota fuera de su línea de gol, se deberá señalar corner y no saque de portería. El saque de portería se señalará cuando se intercepta un lanzamiento a portería, no cuando se intercepta un pase.

30.9.- Cuando se produce un cambio, el sustituto podrá entrar inmediatamente después que la cabeza del jugador sustituido haya aparecido por encima del agua dentro de su zona de reentrada. Si en ese momento el juego estuviera parado por alguna señalización del árbitro (falta ordinaria, corner, etc...), ésto no será razón para no autorizar la entrada del sustituto. El sustituto podrá entrar, aunque el juego esté parado, si su compañero ya ha salido del campo de juego según lo descrito.

30.10.- No es conveniente señalar las expulsiones silbando de forma espaciada y lenta. Se están dando casos en que el equipo atacante sabe aprovechar ese momento de la expulsión lanzando rápidamente a portería cuando el árbitro aún está silbando parsimoniosamente la expulsión.

Aclaraciones

30.11.- Cuando el árbitro en ataque no pueda ver acciones graves de jugadores en su zona pero que, por la posición de sus cuerpos le resulte imposible de apreciar, el árbitro en defensa podrá intervenir en su ayuda, siempre y cuando la acción sea lo suficientemente importante para el juego (por el cambio de ventajas claras que signifique o por el incremento de violencia que pueda derivar). El árbitro en defensa debe "sentir" que ayudará a su compañero con esta acción; en caso contrario, se abstendrá de intervenir.

30.12.- Cuando un jugador coge al contrario por la cabeza, cara o cuello, el árbitro señalará expulsión inmediatamente, independientemente de donde se produzca la falta, aunque siempre teniendo en cuenta las posibles situaciones de ventaja que puedan haber en otro lugar del campo de juego. Dicha expulsión podrá ser por 20 segundos o por todo el partido, dependiendo de la gravedad de la acción.

30.13.- El comportamiento en las fases debe ser correcto y respetuoso con la competición. En consecuencia, por ejemplo, el árbitro no podrá marchar de la fase



Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros



Temporada 2010-2011

antes de que la misma finalice. Si un árbitro prevé que no podrá estar presente en la fase a la que ha sido designado desde el principio de la misma (Reunión Técnica) hasta el final del último partido, no podrá cumplir con los requisitos establecidos.

30.14.- El árbitro no debe tolerar las protestas de los entrenadores ni miembros del banquillo. Tampoco deberá admitir comportamientos exagerados como lanzar botellas al agua o similar, aunque su enfado no vaya dirigido contra el árbitro. También en estos casos el árbitro debe sancionar la acción con la tarjeta amarilla e indicará exactamente lo sucedido en el anexo del acta.

30.15.- Cuando se señale doble brutalidad durante un intervalo entre periodos, después de un gol o durante un tiempo muerto, se expulsará a ambos jugadores por cuatro minutos aunque no se lanzará ningún penalti. Ambos equipos reanudarán el juego con seis jugadores y los sustitutos de los jugadores expulsados no se reincorporarán hasta pasados los 4 minutos de expulsión.



Cuestiones y consejos... del reglamento (nº31 Mar11)

Lo que ha sucedido...

31.1.- El árbitro debe mostrar las tarjetas de forma claramente visible para todos los que están en la piscina. Se debe asegurar que al mostrar la tarjeta amarilla se han enterado, al menos, la persona sancionada, la mesa y el otro árbitro. Se recomienda mostrar la tarjeta amarilla en la primera parada apropiada del juego y evitar mostrarla con el juego en marcha.

31.2.- El árbitro debe conocer las circunstancias que se encuentran los jueces de mesa al rellenar el acta. El árbitro, por ejemplo, debe saber si hay algún entrenador u otro oficial del banquillo sancionados; en consecuencia, cuando el entrenador esté sancionado, el árbitro no permitirá que dirija el juego durante el partido, muy especialmente durante los intervalos y tiempos muertos. Antes de empezar el partido, el árbitro indicará al entrenador el lugar donde se puede situar para asegurar que cumple adecuadamente la sanción.

31.3.- Hay un jugador expulsado cuando finaliza el periodo al mismo tiempo que hay un lanzamiento a portería entrando la pelota en la misma. El árbitro no concede el gol al considerar que el final de periodo había sido anterior. En este caso, el árbitro no dará entrada al jugador expulsado ya que, al cancelar el lanzamiento no se ha producido ningún cambio de posesión.

31.4.- Cuando cada árbitro señala una expulsión de un jugador de equipos contrarios se señalará el correspondiente saque neutral. Si se produjera un cambio de posesión como consecuencia de ese saque neutral, no podrá entrar ninguno de los dos jugadores. Sólo podría entrar algún jugador expulsado que ya lo estuviera en el momento de señalar las citadas expulsiones.

Comité de Competición

31.5.- Los árbitros no deben calificar el incidente con expresiones del tipo expulsión "por agresión", o por "juego violento". Escribirlo así limita mucho la capacidad del Comité de Competición a la hora de sancionar. Se debe describir la acción tal cual ha sucedido con expresiones del tipo "expulsado por dar una bofetada a la cara del contrario con la mano abierta", etc.

31.6.- Si no ha habido incidentes se debe indicar en el acta "Sin incidentes". Desafortunadamente no es normal que se escriba "sin incidentes" en el acta cuando no ha habido.



Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros



Temporada 2010-2011

31.7.- El Comité de Competición desea agradecer a los árbitros la excelente colaboración que encuentra cada vez que debe dirigirse a alguno de ellos para solicitar alguna aclaración.

Aclaraciones

31.8.- La secretaria debe asegurarse de que baja correctamente por internet los nombres de los árbitros cuando prepara el acta informática. Igualmente, los árbitros se deben asegurar que dichos datos son correctos antes de introducir la clave cerrando el acta. Se están dando casos de árbitros que cierran el acta con su clave cuando su nombre no figura en el acta, habiendo, por error, el nombre de otro árbitro que no está presente. Esto provoca que haya algunos árbitros que tienen más partidos de la cuenta y otros menos, en la estadística que publica la federación en su web.